

**PENGELOLAAN PERGELARAN MINI ORKESTRA
GAMELAN “*CROSS POP CULTURE*”**



PERANCANGAN

Oleh :

DEPATYA WIKANTRI ASSARI

NIM : 1600072026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

**PENGELOLAAN PERGELARAN MINI ORKESTRA
GAMELAN “*CROSS POP CULTURE*”**



PERANCANGAN

DEPATYA WIKANTRI ASSARI

NIM : 1600072026

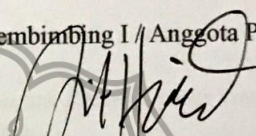
Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Tata Kelola Seni
2021

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PENGELOLAAN PERGELARAN MINI ORKESTRA GAMELAN "CROSS POP CULTURE" diajukan oleh Depatya Wikantri Assari, NIM 1600072026, Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Juni 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I // Anggota Penguji


Arinta Agustina, S.Sn., M.A

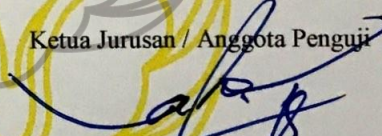
NIP. 19730827 200501 2 001

Cognate / Anggota Penguji



Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M.

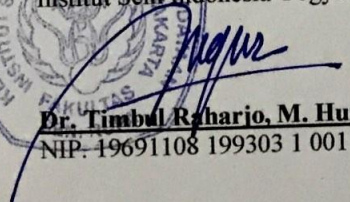
NIP. 19861005 201504 1 001

Ketua Jurusan / Anggota Penguji


Dr. Mikke Susanto, S.Sn., M.A

NIP. 19731022 200312 1001


Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M. Hum

NIP. 19691108 199303 1 001



***Karya Tugas Akhir Ini Kupersembah
Orang Tuaku, dan Keluarga Besarku.***

"Jika kamu bisa memimpikannya, kamu bisa melakukannya."

—Walt Disney



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Depatya Wikantri Assari

NIM : 1600072026

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Tata Kelola Seni

Program Studi : Tata Kelola Seni

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam karya tulis tugas akhir yang berjudul **PENGELOLAAN PERGELARAN MINI ORKESTRA GAMELAN “CROSS POP CULTURE”** adalah hasil penulis sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain.

Demikian pernyataan keaslian karya tulis ini penulis buat dengan penuh tanggung jawab, kesadaran, serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 10 Mei 2021

Penulis,

Depatya Wikantri Assari

NIM 1600072026

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur bagi Allah Yang Maha Segalanya atas limpahan Rezeki dan Rahmat tak terhitung bagi hambaNya ini yang sering melupakanNya sehingga mendapat kesempatan bagi karya tulis ini untuk terselesaikan. Banyak ucapan terima kasih juga disampaikan pada keluarga, terutama kedua orang tua yang selalu memberikan bantuan.

Dengan banyak syukur, setelah disusun dengan waktu yang cukup lama, akhirnya karya tulis ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan di Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Jurusan Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Karya tulis tugas akhir ini berhasil terselesaikan dengan judul **PENGELOLAAN PERGELARAN MINI ORKESTRA GAMELAN “CROSS POP CULTURE”**.

Oleh karena itu, dari lubuk hati yang terdalam, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Keluarga, terutama kedua orang tua penulis, Drs. Deny Yudho Prihantoro dan Dra. Setyastuti, M.Sn., kakak penulis dr. Deoni Daneswara, Destanti Azelliaswari, S.Ds, drg. Apsari Amalia, mbak Nur dan keponakan penulis Danendra Reynand Maheswara, serta keluarga besar penulis yang tidak henti-hentinya memberi semangat serta doa yang tiada habisnya.
2. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
4. Dr. Yulriawan, M. Hum selaku Pembantu Dekan 1 Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Mikke Susanto, S.Sn, M.A. selaku Ketua Jurusan/Program Studi S-1 Tata Kelola Seni.

6. Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M selaku *Cognate* dan Dosen Wali penulis yang selama menjalani masa perkuliahan S-1 dapat memberikan bimbingan serta arahan, baik bagi penulis beserta anak-anak walinya, secara baik.
7. Arinta Agustina, S.Sn., M.A Selaku Pembimbing Tugas Akhir penulis yang telah memberi bimbingan juga arahan selama pengerjaan Tugas Akhir penulis dalam kondisi apapun.
8. Segenap dosen dan staf Jurusan Tata Kelola Seni Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Sa'id Dwi Santosa yang tidak henti-hentinya mendampingi, memberi semangat serta doa yang tiada habisnya.
10. Gumilang Bagas Kelana, Puput Meinis Narselina, Ulfa Huwaida Nursyifa, Avyana Destyasti Lintang, Rizka PR, Ali Hanafi, Dewanti Kartika Sari, Ladija Triana Dewi, Syifa Sekar Imani, Dimas Wahyu Pramudya, Fatoni Purwitoaji, Rini Dwi Astuti, Ayuk, Juju, Yanastya, Khariza, Burhan dan Yolanda yang sudah berkenan membantu dan saling memberi semangat dalam penulisan Tugas Akhir penulis, sehingga tulisan ini bisa selesai dengan tepat waktu.
11. Teman-teman Saraswati Drumcorps ISI Yogyakarta, SWN Brass Band, Orkestra Mahasiswa ISI Yogyakarta yang sudah banyak mengajari dan memperkenalkan penulis tentang dunia musik orkestra serta menjadi bagian dari proses pendewasaan penulis.
12. Teman-teman seangkatan “Mathree” Tata Kelola Seni 2016 dan teman-teman Micin Mania Mantap, Majelis Bgst Bersindikart, Yok Sehat Yok, Alay Berkepanjangan, Bhaskara Muha Fotografi yang dapat menjadi tempat *sambat*, dan saling memberi semangat.
13. Dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dan memberi semangat dalam masa penyusunan karya tulis tugas akhir S-1 ini, semesta memberkati.

Penulis berharap karya tulis ini dapat menjadi sumbangsih untuk menambah khasanah wawasan khalayak umum, walaupun di dalamnya masih banyak kekurangan bahkan kesalahan. Oleh karenanya, kritik dan masukan dari

pembaca sangat diharapkan guna menciptakan pengetahuan yang lebih sempurna untuk ke depannya.

Yogyakarta, 10 Mei 2021

Depatya Wikantri Assari
NIM 1600072026



ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini, masuknya kebudayaan Korea di Indonesia sangat terasa dampaknya, terutama bagi kaum remaja. Dalam hal ini berpengaruh terhadap perkembangan budaya tradisi khususnya pada musik tradisional gamelan. Musik Korea Populer saat ini dianggap lebih mudah diterima para remaja dibandingkan dengan musik gamelan itu sendiri, karena melodi dan temponya yang mudah didengar di kalangan remaja, sedangkan musik gamelan lebih rumit dan mengandung makna yang tidak mudah dipahami. Adapun musik Orkestra, pada era sekarang merupakan musik yang sudah banyak diterima dikalangan manapun tetapi untuk dapat menikmatnya secara langsung perlu merogoh kocek yang lumayan mahal. Berangkat dari fenomena ini terciptalah perancangan acara “Cross Pop Culture” dengan mengkolaborasikan 3 gaya musik yang berbeda yaitu antara instrumen musik gamelan dengan instrumen musik orkestra yang membawakan lagu-lagu Korea Populer dengan arrasemen baru. Landasan teori yang digunakan adalah perancangan acara dari Joe Goldbatt tentang *Research, Design, Planning, Coordination, Evaluation*. Serta menggunakan definisi Orkestra dari Samuel Adler, Pemahaman tentang Gamelan dari Purwadi dan *Pop Culture* dari Huat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah perancangan pengelolaan pertunjukan seni pertunjukan musik mini orkestra gamelan dengan membawakan lagu *Korean Populer* sebagai lagu utamanya, dan maket 3D panggung “Cross Pop Culture” sebagai visualisasi dari pengelolaan pertunjukan ini.

Kata kunci: Perancangan Acara Seni Pertunjukan, Gamelan, Orkestra, dan K-Pop.

ABSTRACT

In the current era of globalization, the inclusion of Korean culture in Indonesia is very worrying, especially for teenagers. In this case, it affects the development of traditional culture, especially in traditional gamelan music. Popular Korean music is currently considered easier for teenagers to accept than gamelan music itself because its melody and tempo are easily accepted by teenagers. Meanwhile, gamelan music is more complicated and contains meanings that are not easily accessible. Orchestra music in today's era is music that has been widely accepted anywhere, but to be able to enjoy it directly, it is necessary to spend quite a bit of money. Departing from this phenomenon, the design of the event "Cross Pop Culture" was created by collaborating 3 different musical styles, namely between gamelan musical instruments and orchestral musical instruments that performed Popular Korean songs with new arrangements. The theoretical basis used is Joe Goldbatt's event design on Research, Design, Planning, Coordination, Evaluation. And using the definition of Orchestra from Samuel Adler, Understanding of Gamelan from Purwadi, and Pop Culture from Huat. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The results of this study are a design for the management of a mini gamelan orchestra music performance by performing Korean Popular songs as the main song, and a 3D stage mockup of "Cross Pop Culture" as a visualization of the management of this performance.

Keywords: *Design of Performing Arts Events, Gamelan, Orchestra, and K-Pop.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I.....	i
PENDAHULUAN	18
A. Latar Belakang	18
B. Rumusan Perancangan	21
C. Tujuan Perancangan.....	21
D. Manfaat Perancangan.....	21
E. Metode Perancangan.....	22
1. Metode Pendekatan.....	22
2. Teknik Pengumpulan Data	22
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	23
F. Sistematika Penulisan	24
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN KARYA DAN LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Karya.....	Error! Bookmark not defined.
B. Landasan Teori.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
KONSEP PERANCANGAN	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Ide	Error! Bookmark not defined.
B. Konsep Visual	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
PROSES PERANCANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Pra Produksi.....	Error! Bookmark not defined.

1. Visi & Misi Agenda.....	Error! Bookmark not defined.
2. Pembentukan Tim Kerja	Error! Bookmark not defined.
3. Struktur Kerja	Error! Bookmark not defined.
4. Visualisasi Materi.....	Error! Bookmark not defined.
5. Program Kerja.....	Error! Bookmark not defined.
6. Proposal.....	Error! Bookmark not defined.
7. Keuangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Produksi dan Pengelolaan Teknis.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengantar Kuratorial	Error! Bookmark not defined.
2. Materi Karya.....	Error! Bookmark not defined.
3. Agenda Kerja	Error! Bookmark not defined.
4. Publikasi	Error! Bookmark not defined.
5. Promosi/Segmentasi Penonton.....	Error! Bookmark not defined.
6. Sistem Pengamanan Acara	Error! Bookmark not defined.
C. Pasca Produksi	Error! Bookmark not defined.
1. Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
2. Laporan Pertanggung Jawaban	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BIODATA MAHASISWA.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.Lokasi Venue " <i>Societet Militari</i> Taman Budaya Yogyakarta (tampak depan gedung).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.Lokasi Venue " <i>Sociestet Militari</i> Taman Budaya Yogyakarta (tampak lobi gedung).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Panggung <i>Societet Militari</i> Taman Budaya Yogyakarta....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.Gambar lampu neon sebagai contoh background panggung	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5.Gambar suasana crowd panggung dengan lampu-lampu....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6.Set Artistik Panggung <i>Societet Militari</i> Taman Budaya Yogyakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7,Visualisasi 3 dimensi <i>Societet Militairi</i> Taman Budaya Yogyakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8.Visualisasi 3 dimensi <i>Societet Militairi</i> Taman Budaya Yogyakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9.Tata Panggung <i>Societet Militari</i> Taman Budaya Yogyakarta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10.Visualisasi tata artistik properti dan soundsystem panggung pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> ".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11.Bentuk lampu moving head beam	Error! Bookmark not defined.
Gambar 12.Bentuk lampu spotlight	Error! Bookmark not defined.
Gambar 13.Visualisasi peletakan lampu di panggung pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> ".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 14.Visualisasi peletakan lampu di panggung pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> ".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 15.Visualisasi peletakan lampu di panggung pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> ".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 16.Visualisasi area penonton pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> "	Error! Bookmark not defined.
Gambar 17.Visualisasi area penonton pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> "	Error! Bookmark not defined.
Gambar 18.Visualisasi tiket area bronze dalam pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> ".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 19.Visualisasi tiket area silver dalam pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> ".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 20. Visualisasi tiket area gold dalam pertunjukan mini orkestra gamelan " <i>Cross Pop Culture</i> ".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21.Struktur Organisasi " <i>Cross Pop Culture</i> "...	Error! Bookmark not defined.

Gambar 22 Visualisasi 3 dimensi Societet Militairi Taman Budaya Yogyakarta, bagian dalam panggung	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23 Visualisasi 3 dimensi Societet Militairi Taman Budaya Yogyakarta Bagian Lobi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24.Suasana Konser Prawiratama, di gedung <i>Societet Militair</i> Taman Budaya Yogyakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25.Suasana Gala Concert Orkes Mahasiswa “Pusi Simfonik:Tiga Kisah Cinta Terlarang Dalam Simfoni” di Concert Hal Taman Budaya Yogyakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26. Tabel Timeline Koordinasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27 Timeline Agenda Kerja	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28.Desain Poster Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29.Desain Tiket Masuk.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30.Visualisasi poster fisik dalam pertunjukan mini orkestra gamelan “ <i>Cross Pop Culture</i> ”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31.Visualisasi poster fisik dalam pertunjukan mini orkestra gamelan “ <i>Cross Pop Culture</i> ”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 32.Visualisasi poster <i>social media</i> untuk Instagram stories dalam pertunjukan mini orkestra gamelan “ <i>Cross Pop Culture</i> ”	Error! Bookmark not defined.
Gambar 33.Visualisasi poster <i>social media</i> untuk feed Instagram dalam pertunjukan mini orkestra gamelan “ <i>Cross Pop Culture</i> ”.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 34 Bagan Presentase SES, Umur dan Demografi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 35.Desain Merchandise Totebag	Error! Bookmark not defined.
Gambar 36.Desain Merchandise Kaos	Error! Bookmark not defined.
Gambar 37.Desain Merchandise Sticker	Error! Bookmark not defined.
Gambar 38.Mapping untuk pengukuran gedung	Error! Bookmark not defined.
Gambar 39. Blue Print / Layout dari Gedung Societet TBY	Error! Bookmark not defined.
Gambar 40.Blue Print / Layout dari Panggung Societet TBY	Error! Bookmark not defined.
Gambar 41. Proses Pembuatan Maket	Error! Bookmark not defined.
Gambar 42.Proses Pembuatan stage maket	Error! Bookmark not defined.
Gambar 43.Proses Pembuatan Maket Gedung Societet TBY	Error! Bookmark not defined.
Gambar 44. Zoom Meeting Pembekalan TA Jurusan TKS	Error! Bookmark not defined.
Gambar 45. Bimbingan terakhir dengan Dosen Pembimbing 1...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 46.Wawancara dengan Ketua Orkes Mahasiswa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 47. Wawancara dengan Ketua Kelompok Karawitan Prawiratama	Error! Bookmark not defined.

Gambar 48.Wawancara dengan Bapak Joko "Lemazh" Dosen Penciptaan Musik ISI Yogyakarta.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 49.Poster Utama Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 50.Poster Infografis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 51. Infografis Tugas Akhir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 52.Infografis Tugas Akhir.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 53.Situasi Presentasi Sidang Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 54.Situasi Presentasi Sidang Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 55. Situasi Presentasi Sidang Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 56. Situasi Presentasi Sidang Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 57. Situasi Presentasi Sidang Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 58. Situasi Presentasi Sidang Tugas Akhir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 59 Proses Pembuatan Maket	Error! Bookmark not defined.
Gambar 60 Detail Maket Bagian Stage.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 61 Maket Bagian Stage.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 62 Maket Bagian Stage.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 63 Maket Bagian Kursi Penonton.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 64 Maket Bagian Front Office.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 65 Bentuk Keseluruhan Maket	Error! Bookmark not defined.
Gambar 66 Display Pameran TA	Error! Bookmark not defined.
Gambar 67 Display Merchandise.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Bagan Presentase Pendapatan Sumber Dana	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. Daftar penggunaan sound system pergelaran mini orkestra gamelan "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Daftar penggunaan Alat Musik pergelaran mini orkestra gamelan "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. Bagan Kepanitiaan "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. RAB "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6. RAB "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7. RAB penjualan merchandise dalam pergelaran Mini Orkestra Gamelan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8. RAB penjualan Tiket dalam Pergelaran Mini Orkestra Gamelan "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9. RAB Pendapatan dalam Pergelaran Mini Orkestra Gamelan "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 10. List lagu yang akan dibawakan dalam "Cross Pop Culture" ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11. Jadwal Latihan dan Gladi Bersih "Cross Pop Culture	Error! Bookmark not defined.
Tabel 12. List Media Partner	Error! Bookmark not defined.
Tabel 13. Timeline General (Agenda Kerja)	Error! Bookmark not defined.
Tabel 14. Rundown "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.
Tabel 15. Rundown "Cross Pop Culture"	Error! Bookmark not defined.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik merupakan salah satu komponen dari sebuah seni pertunjukan. Seni pertunjukan sendiri termasuk bentuk seni yang cukup kompleks karena merupakan gabungan antara berbagai bidang seni. Pada dasarnya, sebuah seni pertunjukan memiliki fungsi yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan manusia. Beberapa fungsi dari pertunjukan tersebut antara lain fungsi religius, sosial, pendidikan, estetika, hiburan, dan ekonomi. Fungsi-fungsi yang terdapat dalam sebuah pertunjukan terkadang tidak hanya satu, tapi bisa lebih. Hal itu tergantung dengan kebutuhan manusia itu sendiri.¹

Musik sendiri memiliki makna yaitu penghayatan isi hati manusia yang diungkapkan dalam bentuk bunyi yang teratur dengan melodi atau ritme serta mempunyai unsur atau keselarasan yang indah.²

Musik terbagi menjadi dua berdasarkan gagasan ide yang akan diterapkan di dalam konser musik orkestra, yaitu musik absolut dan musik program. Musik absolut adalah komposisi musik sederhana, hanya sebagai musik, yang tidak bersumber pada emosi, cerita, gambar atau hal lain yang tidak berhubungan dengan musik atau juga sering disebut juga dengan musik abstrak. Sedangkan musik program adalah suatu bentuk musik yang digunakan untuk menggambarkan cerita, dongeng, lingkungan, personal, filosofi, dan sebagainya. Istilah musik program diperkenalkan oleh Franz Liszt melalui karyanya yang berjudul *Symphonic Poem Liszt*, mendefinisikan program sebagai pengantar tambahan dalam karya instrumental dengan maksud agar komposer dapat menuntun pendengar kepada interpretasi yang benar.³

Indonesia kaya akan budaya, keragaman budaya yang dimiliki melalui peristiwa sejarah dikenal sebagai identitas bangsa. Berkembangnya musik pada era sekarang membuat musik tradisional tergusur. Musik tradisional sendiri sangat penting untuk dilestarikan dan dalam

¹ 10 Fungsi Seni Pertunjukan Dalam Kehidupan Masyarakat <https://ilmuseni.com/seni-pertunjukan/fungsi-seni-pertunjukan>. Diakses Desember 2019.

² Sila Widhyatama. *Sejarah Musik dan Apresiasi Seni*. (Jakarta Timur: PT Balai Pustaka Persero, 2012), p. 1.

³ Muhammad Syafiq. *Ensiklopedia Musik Klasik*. (Yogyakarta: Adicita Karya Nusa, 2003), p. 3.

syair musik tradisional terkandung banyak pesan serta makna yang berharga dan penting. Musik tradisional biasanya menggunakan Bahasa gaya dan tradisi khas daerah asalnya. Musik tradisional setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing, contohnya adalah angklung, gamelan Jawa, kolintang, rebana, tarling dan orkes Melayu. Gamelan sendiri berasal dari kata “gamel” yang dalam bahasa Jawa artinya memukul atau menabuh, sedangkan akhiran “an” merujuk pada kata benda. Secara keseluruhan bisa dimaknai sebagai seperangkat alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul atau ditabuh.⁴ Pembuatan orkes gamelan adalah suatu proses yang kompleks. Saat ini Gamelan jelas bukan musik yang asing, popularitas gamelan telah merambah berbagai benua dan telah memunculkan paduan musik baru orkestra-gamelan, yang melahirkan institusi sebagai ruang belajar dan ekspresi musik gamelan.⁵

Gamelan juga merupakan instrumen musik yang biasanya digunakan masyarakat daerah untuk menunjukkan budaya dan ciri khas mereka. Namun sangat disayangkan generasi muda zaman sekarang kurang menyukai musik tradisional ini.⁶ Musik tradisional ini sendiri merupakan ciri khas bangsa yang harusnya dilindungi dan dilestarikan. Musik tradisional Gamelan bagi masyarakat Indonesia merupakan suatu aset yang membuat kita sebagai bangsa Indonesia bangga, karena musik tradisional Gamelan tidak kalah dengan musik luar. Banyak orang luar negeri datang ke Indonesia untuk berlomba-lomba mempelajari musik tradisional Indonesia. Menurut salah satu kelompok gamelan dari Inggris mengungkapkan bahwa alasan mengapa mereka sangat menikmati instrumen musik Indonesia ini, karena bisa membuat orang lebih dekat seperti keluarga.⁷ Namun jika kita sebagai masyarakat Indonesia tidak ikut serta untuk menjaga dan melestarikan musik gamelan, maka lama – kelamaan musik gamelan ini akan hilang dari negeri kita dan bahkan dapat dirampas oleh negara lain.

Musik dikelompokkan menurut kegunaannya, yang dapat dikelompokkan dalam tiga ranah besar, yaitu Musik Seni, Musik Populer, dan Musik Tradisional.⁸ Musik Seni atau sering

⁴ Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta. “Gamelan Jawa, Seni Musik” <http://encyclopedia.jakarta-tourism.go.id/post/gamelan-jawa--seni-musik?lang=id> (e-book) Diakses 26 Desember 2020

⁵ Yunanto Wiji Utomo. “*Pertunjukan Gamelan - Orkestra a la Jawa.*” <https://www.yogyes.com/id/yogyakarta-tourism-object/arts-and-culture/gamelan-show/>. Diakses 15 Desember 2019

⁶ Menghidupkan Musik Gamelan di Kalangan Remaja <https://muda.kompas.id/baca/2018/08/20/menghidupkan-musik-gamelan-di-kalangan-remaja/> diakses 17 Februari 2021

⁷ Alasan orang-orang Inggris cinta gamelan: 'Membuat orang lebih dekat' <https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-39601147> diakses 17 februari 2021

⁸ Aulia Khoirunnisa,. “Self-Theraphy Melalui Melodi dan Musik Bahasa Asing” (Bandung:Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati,2020) p 20

disebut juga Musik Serius adalah sebuah istilah pengelompokan jenis musik yang mengacu pada teori bentuk musik Klasik Eropa atau jenis-jenis musik etnik lainnya yang di serap atau diambil sebagai dasar komposisinya.⁹ Musik klasik ini biasanya dibawakan dengan format orkestra. Orkestra adalah kelompok musisi yang memainkan alat musik bersama. Orkestra Simfoni memiliki sekitar 100 pemain, sementara orkestra yang kecil hanya memiliki 30 atau 40 pemain. Jumlah pemain musik bergantung pada musik yang mereka mainkan dan besarnya tempat mereka bermain. Dalam bahasa Yunani kuno, orkestra berarti area antara tempat duduk penonton dan panggung, yang digunakan oleh penyanyi koor dan pemain musik. Dalam teater istilah *orchestra* merujuk ke tempat-tempat duduk di depan panggung, atau yang sering disebut dengan *prima fila* atau *platea*. Namun, istilah ini lebih tepat disebut dengan panggung atau aula konser.¹⁰

Korea Selatan juga memiliki seni pertunjukan yang banyak digemari di negara kita, kesenian itu adalah musik K-Pop. K-Pop kepanjangan dari Korean Pop (Musik Pop Korea), adalah jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Kegandrungan akan musik K-Pop merupakan bagian yang tak terpisahkan daripada Demam Korea (*Korean Wave*) di berbagai negara.¹¹ Lagu-lagu populer Korea, berkembang dari genre musik yang dibuat dan dibawakan hanya oleh orang Korea menjadi K-pop, genre musik global yang diproduksi dan dinikmati oleh orang Korea dan orang-orang dari negara lain.¹² Perkembangan baru ini telah merevolusi persepsi industri musik populer di masyarakat pasca-perkembangan Korea. Pemerintah Korea juga secara aktif mempromosikan Hallyu dan K-pop, seolah-olah mereka merupakan industri ekspor baru yang dapat memberi makan seluruh bangsa di abad kedua puluh satu. Sementara revolusi K-pop banyak berkaitan dengan YouTube dan sarana digital lainnya untuk mendistribusikan musik dalam skala global.¹³

Adanya pertemuan antara musik gamelan dan musik Korea Populer akan disebut juga sebagai akulturasi budaya yang tentu saja memiliki pengaruh terhadap mekanisme kebudayaan, termasuk perubahan tertentu pada ranah kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan.

⁹ *Ibid.* P20

¹⁰ Raynor, Henry. [The Orchestra: a history](#). (New York : Scribner 1978). p 20

¹¹ Kim Yoon Mi, *K-Pop: A New Force in Pop Music*, (Korean: [Korean Culture and Information Service](#), 2011) p. 47

¹² Oh, Ingyu & Lee, Hyo-Jung, "K-pop in Korea: How the pop music industry is changing a post-developmental society" *Jurnal Cross-currents: East Asian history and culture review*, vol.3.2014 p72

¹³ *Ibid.* p73

Akulturası budaya terjadi apabila terdapat pertemuan individu-individu dari kelompok budaya yang berbeda dan saling berhubungan secara intensif, sehingga menimbulkan perubahan-perubahan besar pada pola kebudayaan dari salah satu atau kedua kebudayaan yang bersangkutan.¹⁴

Berangkat dari fenomena yang ada, Penulis membuat perancangan acara “*Cross Pop Culture*” dengan mencoba mengkawinkan 3 *gaya* musik yang berbeda dalam satu panggung. Dengan menggunakan instrumen gamelan dan orkestra dalam format kecil serta akan membawakan lagu yang bergenre Korea Populer sebagai aransemen utamanya.

B. Rumusan Perancangan

Bagaimana perancangan pengelolaan Pergelaran Mini Orkestra Gamelan “*Cross Pop Culture*”?

C. Tujuan Perancangan

Adapun aspek yang ingin dicapai dalam perancangan pengelolaan pertunjukan mini Orkestra Gamelan “*Cross Pop Culture*” adalah :

1. Mengetahui tahap dan proses perancangan acara pengelolaan pertunjukan mini Orkestra Gamelan “*Cross Pop Culture*” sebagai sumber ide perancangan.
2. Menciptakan perancangan acara pengelolaan pertunjukan mini Orkestra Gamelan “*Cross Pop Culture*”.
3. Menciptakan simulasi perancangan manajemen acara dengan pendekatan Maket 3 Dimensi.

D. Manfaat Perancangan

Dengan tercapainya tujuan tersebut, maka penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Mahasiswa
 - a. Dengan adanya perancangan pengelolaan pertunjukan musik mini orkestra gamelan “*Cross Pop Culture*”, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam mengelola sebuah pertunjukan karya musik.

¹⁴ Sugeng Pujileksono, *Petualangan Antropologi*. (Malang: UMM Press, 2006), p 262

- b. Memperdalam ilmu tentang pengelolaan sebuah pertunjukan musik untuk digunakan dalam pengelolaan seni musik khususnya.
- 2. Manfaat Bagi Institusi
 - a. Menambah bahan studi literatur dan referensi dalam bidang pengelolaan pertunjukan musik tradisi kontemporer
 - b. Menambah referensi pengelolaan pertunjukan musik tradisi kontemporer untuk menambah praktik mahasiswa Tata Kelola Seni ISI Yogyakarta.
- 3. Manfaat Bagi Masyarakat
 - a. Menumbuhkan kesadaran masyarakat (khususnya seniman) dalam mengelola sebuah pertunjukan musik tradisi kontemporer.
 - b. Menumbuhkan rasa menghargai dalam masyarakat umum tentang adanya pengelolaan pertunjukan karya seni musik.

E. Metode Perancangan

1. Metode Pendekatan

Metode perancangan merupakan tata cara yang digunakan dalam proses perancangan suatu karya agar tercipta hasil yang diinginkan. Perancangan ini menggunakan metode pendekatan kualitatif, perancangan ini akan dijabarkan secara deskriptif dengan menggunakan analisis. Menurut Kriyantono bahwa, Metode kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Metode kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh penulis, Sumber data perancangan, penulis menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen.¹⁵

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dipakai sebagai berikut:

- a. Observasi

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif - Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), p.225

Pada observasi ini menggunakan jenis observasi partisipatif. Observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian¹⁶. Observasi dilakukan guna mengamati kegiatan yang terjadi secara asli. Pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam tentang proses para musisi Orkes Mahasiswa dan Prawiratama. Observasi ini merupakan salah satu bentuk observasi partisipasi aktif, sebab dalam observasi ini peneliti bisa mengikuti rutinitas para musisi dalam berproses.

b. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tersebut¹⁷. Metode yang efektif berguna untuk mengetahui karakteristik objek yang akan diamati melalui pemahaman sikap, kepercayaan serta motif perilaku seseorang sehingga mendapatkan kesimpulan. Kegiatan wawancara dilakukan secara bertahap dan berkala, secara mendetail agar tidak ada kekeliruan terhadap hasil akhirnya. Wawancara ditujukan kepada para musisi khususnya yang pernah terlibat dalam proses pembuatan Pertunjukan Musik Orkestra.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu¹⁸. Dokumen hasil penelitian akan lebih kredibel dan dapat dipercaya. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang yang akan diteliti.

3. Instrumen Pengumpulan Data

- a. Alat Tulis: digunakan untuk mencatat hasil wawancara dan data yang diperoleh dari lapangan
- b. Handphone : digunakan guna untuk menghubungi tim dan juga narasumber terkait dengan hal yang diperlukan untuk materi perancangan.
- c. Laptop: digunakan sebagai perangkat lunak untuk mengetik data, input data, menyimpan data, berfungsi untuk mendesain pamflet, undangan, tiket, spanduk dari acara tersebut.

¹⁶ *Ibid.* p. 227

¹⁷ *Ibid* p. 231

¹⁸ *Ibid* p. 240

- d. Kamera: digunakan untuk mengambil gambar, merekam data, baik mulai dari pra produksi sampai pasca produksi.
- e. Perekam Suara: digunakan untuk merekam pembicaraan saat wawancara
- f. Flashdisk: digunakan untuk menyimpan data hasil rekaman, video, audio serta menyimpan data lainnya.
- g. Internet: digunakan untuk mencari data yang bersifat dokumen/perangkat lunak.

F. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan penciptaan, tujuan, manfaat (manfaat bagi mahasiswa, institusi, dan masyarakat), tinjauan karya serta landasan teori, metode penciptaan (metode pendekatan, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data), dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Karya dan Landasan Teori

Berisi tentang pembahasan karya yang disajikan dalam program dengan menggunakan berbagai teori yang dipilih, seperti Manajemen Seni Pertunjukan, Musik Orkestra dan Gamelan, serta Pop Culture. Landasan teori yang digunakan maupun lainnya dengan berbasis referensi atau sejumlah pustaka.

Bab III Konsep Visual dan Konsep Penyajian

Berisi tentang Konsep ide penciptaan perancangan (pencarian ide, makna judul dan pengolahan ide), dan konsep visual (perancangan layout panggung, perancangan desain, penataan lampu, penataan sound system, perancangan pembentukan panitia).

Bab IV Proses Perancangan

Proses / Pengelolaan berisi tentang pra-produksi (pengumpulan data/materi, visualisasi 2 dan 3 dimensi), produksi dan pengelolaan teknis acara (proposal, kesekretariatan, agenda/ jadwal kerja, tim kerja, dokumentasi, publikasi, keuangan, gladi, acara, keuangan, keamanan, evaluasi).

Bab V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran. (kesimpulan akan ditarik dengan yang sudah dilakukan pada bab-bab sebelumnya serta akan memiliki saran atau guna membangun proses selanjutnya), lampiran serta biodata mahasiswa.

